

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media merupakan kata yang berasal dari bahasa latin yaitu Medium yang mana secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara. Media dalam bahasa Arab memiliki arti perantara atau pengantar pesan yang berasal dari pengirim ditujukan penerima pesan. Adapun media secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar.<sup>1</sup>

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta kemampuan juga ketrampilan peserta didik sehingga dapat mendorong kegiatan pembelajaran.<sup>2</sup>

Yusufhadi Miarso berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan segala hal yang dipergunakan sebagai penyalur pesan serta dapat memberikan rangsangan kepada pikiran, perasaan, perhatian, juga kemauan pada diri seseorang sehingga dapat memberikan

---

<sup>1</sup> Kasinyo Harto, *Desain Pembelajaran Agama Islam untuk Sekolah dan Madrasah*, (Jakarta: Rajawali Pres, 2012), 127

<sup>2</sup> Talizaro Tafonao, *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar*, Jurnal Komunikasi Pendidikan Vol. 2 No. 2, Juli 2018

dorongan untuk terjadi proses belajar yang disengaja, bertujuan juga terkendali.<sup>3</sup>

Menurut Arsyad media merupakan semua hal dalam bentuk perantara yang dipergunakan oleh manusia dalam menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan ataupun juga pendapat, sehingga hal yang dikemukakan itu dapat sampai kepada penerima yang memang dituju.<sup>4</sup>

Media pembelajaran termasuk alat atau bentuk dari stimulus yang memiliki fungsi dalam penyampaian pesan pembelajaran. Berbagai bentuk dari stimulus yang dapat dipakai untuk media di antaranya yaitu hubungan atau juga interaksi antar manusia, realita, juga gambar bergerak atau yang tidak, bentuk tulisan juga suara yang direkam.<sup>5</sup> Media pembelajaran adalah segala hal yang dipergunakan untuk menjelaskan konsep dari suatu materi yang bersifat verbal atau abstrak menjadi nyata sehingga dapat memberikan rangsangan kepada pikiran, perasaan, juga perhatian serta minat pada diri peserta didik.<sup>6</sup>

Media merupakan suatu alat sebagai saluran dalam komunikasi. Media merupakan kata yang memiliki asal dari bahasa Latin dan medium adalah bentuk jamaknya. Secara harfiah, media memiliki arti sebagai perantara, yakni perantara dari sumber pesan dengan penerima

---

<sup>3</sup> Yusuf Hadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2009), 54

<sup>4</sup> A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), 4

<sup>5</sup> Moh.Arif, *Konsep Dasar Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar/MI Sebuah Pendekatan Teoritis dan Praktis*, (Tulungagung: IAIN Tulungagung Press, 2014), 173

<sup>6</sup> *Ibid.*, 174

pesan.<sup>7</sup> Dalam konteks ini media dipergunakan untuk pengajaran di sekolah, oleh karena itu dinamakan media pengajaran. Media pengajaran merupakan semua bahan termasuk juga alat fisik yang memungkinkan untuk dipergunakan dalam membantu implementasi dari pengajaran dan memberikan fasilitas kepada peserta didik terhadap sasaran atau tujuan dari pengajaran.<sup>8</sup>

Media adalah alat atau bahan sebagai bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar demi untuk tercapainya tujuan pendidikan secara umum dan tujuan pembelajaran di sekolah secara khusus.<sup>9</sup> Media pembelajaran dapat berwujud dalam bentuk hardware juga software yang dapat dipergunakan pada kegiatan pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi.<sup>10</sup>

Berdasarkan berbagai pengertian media dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu untuk menyampaikan bahan ajar dalam proses pembelajaran yang dapat membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat dan memungkinkan seseorang memperoleh membentuk kompetensi ketrampilan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran

---

<sup>7</sup> Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, ( Yogyakarta: Diva Press, 2011), 16

<sup>8</sup> Teni Nurrits, “*Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, Volume 03 Nomor 01*”, Miskyat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syariah, dan Tarbiyah, 2018

<sup>9</sup> Zainal Aqib, *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, (Bandung: Yrama Widya, 2013), 66

<sup>10</sup> Eka Irma Wati dkk, “*Pengembangan Media Mobile Learning dalam Pembelajaran Menulis Deskripsi pada Siswa Kelas X SMK*”, Kalimantan Timur: Jurnal Pendidikan, 2017

merupakan suatu upaya yang secara sistematis dilaksanakan oleh guru dalam mewujudkan proses pembelajaran dengan efektif juga efisien yang diawali dari perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi.

*Hardware* atau *software* yang dapat digunakan selama proses pembelajaran agar peserta didik dapat memahami suatu materi atau keterampilan dalam suatu pembelajaran. Dari berbagai pengertian media dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu untuk menyampaikan bahan ajar dalam proses pembelajaran yang dapat membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat dan memungkinkan seseorang memperoleh membentuk kompetensi ketrampilan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu upaya yang secara sistematis dilaksanakan oleh guru dalam mewujudkan kegiatan pembelajaran secara efektif juga efisien yang di mulai dari perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa mempergunakan media didalam kegiatan belajar mengajar dapat mengaktifkan komunikasi di antara pendidik dan peserta didik, serta dapat memberikan pengalaman yang konkrit (nyata) yang mana dapat menumbuhkan kegiatan yang mandiri untuk peserta didik sendiri.

#### b. Fungsi Media Pembelajaran

Salah satu kegunaan dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam mengajar bagi guru juga untuk memberikan pengaruh dan mengkondisikan lingkungan belajar sendiri. Secara umum pada media pendidikan memiliki kegunaan-kegunaan sebagai berikut:<sup>11</sup>

1. Memperjelas dalam penyampaian pesan supaya tidak memiliki sifat yang verbalistik (dalam bentuk kata-kata yang tertulis ataupun lisan belaka)
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu serta daya indera, seperti misalnya: objek dengan ukuran yang terlalu besar dapat digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau juga model; objek yang memiliki ukuran terlalu kecil, dapat dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau juga gambar; gerak yang memiliki gerakan terlalu lambat ataupun terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau juga *high-speed photography*; peristiwa yang terjadi pada masa lampau dapat ditunjukkan lagi melalui lewat rekaman film, video; objek yang terlalu kompleks seperti misalkan sebagai contoh mesin dapat ditunjukkan dengan model, diagram, dan lain sebagainya juga konsep yang terlalu luas seperti gunung berapi, gempa bumi, iklim dapat ditunjukkan ke dalam bentuk film, film bingkai, gambar.

---

<sup>11</sup> Arif S. Sadiman, dkk. *Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, (Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), 17

3. Penggunaan media pendidikan yang tepat dengan ragam variasi dapat mengatasi sikap yang pasif dari peserta didik. Dalam hal ini media pendidikan bermanfaat untuk : Memunculkan gairah dalam belajar; memberikan interaksi secara langsung bagi peserta didik dengan lingkungan juga kenyataan; memberikan kemungkinan peserta didik untuk belajar mandiri menurut kemampuan juga minatnya.

Sifat yang unik pada individu peserta didik ditambah dengan lingkungan juga pengalaman yang beragam pula, di sisi lain kurikulum dan materi pendidikan telah ditentukan sama untuk setiap peserta didik, maka guru banyak mengalami kesukaran jika semua hal tersebut harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit apabila latar belakang dari lingkungan guru dan peserta didik juga memiliki perbedaan. Masalah ini dapat diatasi dengan adanya media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam memberikan perangsang yang sama, menyamakan pengalaman, dan memunculkan persepsi yang sama.<sup>12</sup>

Fungsi dari media pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut:<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Ida Nuraini, "*Media Pembelajaran sebagai Pembawa Pesan*," Mediator: Jurnal Pendidikan, Vol. 6, No.2, 2005

<sup>13</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ( Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2013), 25

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, hal ini dapat memberikan pengaruh berkurangnya ragam penafsiran terhadap materi yang disampaikan.
- 2) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan peserta didik dapat terus terjaga serta fokus.
- 3) Peserta didik menjadi lebih interaktif, dengan hal tersebut akan menyebabkan peserta didik lebih memberikan respon aktif di kelas.

Menurut Sudjana fungsi media pembelajaran yaitu dapat dijelaskan sebagai berikut: <sup>14</sup>

- 1) Alat dalam memperjelas bahan pengajaran ketika guru menyampaikan materi pelajaran. Dalam hal ini media dipergunakan guru sebagai bentuk variasi penjelasan secara verbal terkait materi pembelajaran.
- 2) Alat untuk mengangkat atau memunculkan persoalan supaya dapat dikaji lebih lanjut lalu dipecahkan oleh peserta didik dalam proses belajarnya. Dalam hal ini guru dapat memposisikan media sebagai sumber pertanyaan atau sebagai stimulus belajar bagi peserta didik.

---

<sup>14</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2015), 6

- 3) Sumber belajar bagi peserta didik, memiliki arti bahwa media tersebut berisi bahan-bahan yang harus dipelajari oleh peserta didik baik secara individu juga kelompok.

## 2. Multimedia Interaktif

### a. Pengertian Multimedia Interaktif

Menurut Suyono, multimedia interaktif merupakan alat yang dapat menciptakan tampilan yang dinamis juga interaktif yang mana hal ini mengkombinasikan antara teks, grafik, animasi, audio gambar serta video. Multimedia menjadikan kegiatan membaca itu dinamis dengan memberi dimensi yang baru pada kata-kata.<sup>15</sup>

Sedangkan menurut Munir menyatakan bahwa multimedia interaktif merupakan suatu tampilan multimedia yang dirancang supaya tampilannya dapat memenuhi fungsi untuk memberikan informasi dan memiliki interaktifitas dengan penggunanya. Pengertian tersebut merujuk kepada kemampuan multimedia interaktif untuk berkomunikasi dengan penggunanya. Tampilannya dirancang supaya pengguna dapat memperoleh informasi yang interaktif.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Suyanto, *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, (Yogyakarta: ANDI, 2003), 21

<sup>16</sup> Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013),



Multimedia interaktif biasanya mengarah pada produk dan layanan pada sistem berbasis komputer digital yang dapat memberikan respon tindakan pengguna (input) dengan menyajikan konten seperti teks, grafik, animasi, video dan audio.<sup>17</sup>

Interaktif berkaitan dengan komunikasi dua arah atau lebih pada komponen-komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif yang berbasis aplikasi merupakan hubungan antara manusia yang memiliki peran sebagai user atau pengguna dengan aplikasi.<sup>18</sup> Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi didalamnya akan membuat kegiatan pembelajaran menjadi tidak mengenal batas waktu, tempat dan sumber belajar.<sup>19</sup>

Interaktifitas pada multimedia diantaranya adalah: (1) pengguna atau user yang terlibat dalam berinteraksi dengan program dari aplikasi; (2) aplikasi informasi interaktif yang memiliki tujuan untuk supaya pengguna dapat memperoleh informasi yang diinginkan.<sup>20</sup>

Maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif merupakan serangkaian dari beberapa macam media dalam sebuah presentasi atau program belajar mandiri, yang mana menyatukan teks,

---

<sup>17</sup> Bambang E Purnama, *Konsep Dasar Multimedia*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), 11

<sup>18</sup> Nandi, "Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Geografi di Persekolahan", Bandung: Jurnal Pendidikan

<sup>19</sup> Binti Maunah, "Dampak Regulasi di Bidang TIK Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan", Jurnal ilmiah Pendidikan, 2016

<sup>20</sup> Bambang E Purnama, *Konsep Dasar...*, 11

audio, dan gambar diam atau bergerak yang memiliki fungsi untuk menyampaikan informasi dan mempunyai interaktifitas dengan pengguna yang mana dapat keleluasaan dalam menggunakan multimedia tersebut.

b. Karakteristik Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif memiliki karakteristik diantaranya dapat dijelaskan sebagai berikut:<sup>21</sup>

1. Memiliki media lebih dari satu yang konvergen (audio, visual)
2. Bersifat interaktif yang dimaksudkan adalah mempunyai kemampuan untuk mengakomodasikan respon pengguna
3. Bersifat mandiri artinya memberia kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna dapat mempergunakannya tanpa bimbingan orang lain.

c. Fungsi Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif mempunyai beberapa fungsi diantaranya adalah:<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Daryanto, *Inovasi Pembelajaran Efektif*, (Bandung: Yrma Widya, 2013), 53

<sup>22</sup> Kustiawan U, *Sumber dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Malang, 2013), 10

1. Mampu dalam memperkuat respon dari penggunaan dengan cepat
2. Mampu dalam memberikan kesempatan untuk peserta didik dalam mengontrol kecepatan belajarnya sendiri
3. Mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi dalam bentuk respon baik dalam bentuk pemilihan, keputusan, percobaan dan lain sebagainya.
4. Proses belajar peserta didik dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun
5. Peran guru mempunyai perubahan menuju arah yang lebih positif serta produktif

d. Kelebihan Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif mempunyai kelebihan yang diantaranya adalah sebagai berikut:<sup>23</sup>

1. Sistem kegiatan pembelajaran lebih inovatif juga interaktif
2. Mampu dalam menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi, gambar, atau video dalam kesatuan yang saling mendukung untuk mencapai tujuan kegiatan pembelajaran

---

<sup>23</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Referensi, 2013), 152

3. Mampu memberikan gambaran visual materi yang sulit dalam menjelaskan jika hanya dengan penjelasan konvensional
4. Melatih peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri

e. Aplikasi

Aplikasi adalah program yang telah siap pakai yang dapat dipergunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna dari aplikasi tersebut yang bertujuan untuk memperoleh hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan dari dibuatnya aplikasi tersebut.<sup>24</sup>

Aplikasi memiliki arti yaitu sebagai pemecah masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang umumnya berpacu pada sebuah komputansi yang diharapkan. Pengertian aplikasi secara umum yaitu merupakan suatu alat terapan yang memiliki fungsi secara khusus juga terpadu, yang mana suatu perangkat yang dalam kondisi siap untuk dipakai oleh user.<sup>25</sup>

### 3. *Unity Game Engine*

*Unity* adalah *game engine* yang digunakan untuk mengembangkan game, salah satu fitur terbaik yang dimiliki oleh *unity*

---

<sup>24</sup> Andi Juansyah, “Pembangunan Aplikasi Chlid Tracker Berbasis Assisted Global Positioning System (A-GPS) dengan Platform Android”, Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika Vol.1 No.1

<sup>25</sup> Hasan Abdurahman dan Asep Ririh Riswaya. “Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti”, Bandung: Jurnal Computech & Bisnis, Vol. 8 No. 2, 2014

adalah memungkinkan untuk membuat game dapat dijalankan untuk berkolaborasi antara animasi, gambar, suara, fungsi dan obyek sama untuk menciptakan produk. Unity dapat menangani juga mendukung beberapa format file seperti dari Maya, Blender, Adobe Photoshop, dan Illustrator. Semua asset format file tersebut ditangani dengan Unity GUI (*Graphical User Interface*).<sup>26</sup>



Gambar 2.1 Gambar Logo *Unity*

#### 4. DASAWA (Dakon Aksara Jawa)

Berdasarkan bentuk juga muatan keterampilan, permainan tradisional merupakan jenis permainan yang di dalamnya mengandung nilai-nilai budaya yang pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya. Pada permainan tradisional terdapat bentuk permainan yang sifatnya bertanding (*games*) dan ada pula yang bersifat lebih mengutamakan aspek rekreatif untuk mengisi waktu luang.<sup>27</sup>

Permainan tradisional berada dalam norma dan adat yang dijunjung tinggi secara turun-temurun. Permainan tradisional pada

---

<sup>26</sup> Atmoko Nugroho & Basworo Ardi Pramono, “*Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang*”, Semarang : Jurnal Transformatika, 2017

<sup>27</sup> Andang Ismail, *Education Games* Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif. Yogyakarta : Pilar Media, 2009, 101

hakikatnya dapat memberikan dampak positif dalam pendidikan, banyak nilai-nilai yang dapat diambil di dalamnya diantaranya yaitu ulet, tekun, kerjasama, gembira, bertindak sopan serta aspek positif lainnya.<sup>28</sup>

Penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang mempunyai nilai pendidikan yaitu berbagi, kejujuran, dan keteraturan, kebudayaan yang tinggi serta keuletan juga haruslah dapat dilestarikan karena permainan tradisional termasuk dalam warisan leluhur.

Dakon Aksara Jawa atau DASAWA merupakan suatu merupakan pengembangan dari multimedia interaktif yang terinspirasi dari permainan dakon untuk belajar Aksara Jawa. Selain belajar peserta didik juga ikut berperan dalam melestarikan salah satu permainan tradisional Jawa yaitu dakon. Cara mengakses multimedia interaktif DASAWA adalah dengan melalui aplikasi yang dibuat menggunakan *unity software*, didalamnya terdapat beberapa menu yang dapat dipilih oleh pengguna yaitu sebagai berikut:

- a. Menu petunjuk penggunaan, pada menu ini terdapat informasi terkait tombol-tombol yang ada dalam multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa)

---

<sup>28</sup> Nadziroh dkk, “Nilai-nilai Karakter dalam Permainan Tradisional”, Yogyakarta: Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, 2019

- b. Menu pengaturan suara, pada menu ini terdapat pilihan untuk mengaktifkan suara juga musik pengiring multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa)
- c. Menu materi, yang berisi teks sandhangan Aksara Jawa yaitu sandhangan swara, wyanjana, dan panyigeg wanda dengan contohnya
- d. Menu video pembelajaran terkait dengan penjelasan tentang sandhangan Aksara Jawa disertai dengan dicantumkan teks juga animasi.
- e. Menu permainan DASAWA, pada menu ini terdapat papan dakon yang didalamnya terdapat empat belas lubang, dua lubang besar dan dua belas lubang kecil yang mana pemain dapat menyebar biji dan akan menyebar satu persatu searah jarum jam, biji akan tersebar secara otomatis, permainan terus berlanjut hingga lubang kecil pemain kosong. Pada akhir permainan secara otomatis akan muncul secara acak Aksara Jawa beserta sandhangnya yaitu swara, panyigeg wandha dan wyanjana yang nantinya oleh pemain dapat susun menjadi kata atau kalimat sederhana Aksara Jawa.

f. Evaluasi

Terdapat soal evaluasi yang mana peserta didik mengerjakan beberapa jumlah soal untuk dikerjakan yang nanti akan memperoleh skor.

## 5. Bahasa Jawa

Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran muatan lokal yang harus dilestarikan sebagai penduduk asli Jawa Timur, bahasa Jawa merupakan simbol adat dan budaya dari leluhur yang memanglah harus dikembangkan supaya tidak hilang ditelan zaman. Bahasa Jawa memiliki hak hidup yang sama dengan bahasa Indonesia. Hal ini sesuai dengan penjelasan Undang-Undang Dasar 1945 yang mengamanatkan bahasa (daerah) akan dihormati juga dipelihara oleh negara.<sup>29</sup>

Sementara itu dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006, mata pelajaran bahasa Jawa merupakan bagian dari mata pelajaran muatan lokal. Tujuan pembelajaran dari bahasa Jawa dapat dijabarkan sebagai berikut:<sup>30</sup> (a) mengenal serta menjadi lebih akrab dengan lingkungan alam, sosial, juga budayanya, (b) mempunyai bekal kemampuan, ketrampilan serta pengetahuan mengenai daerahnya yang tentunya berguna bagi dirinya maupun masyarakat pada umumnya; (c) memiliki sikap dan perilaku yang selaras dengan nilai atau aturan yang berlaku di daerahnya serta melestarikan juga mengembangkan nilai luhur budaya setempat yang bertujuan untuk menunjang pembangunan nasional.

### a. Aksara Jawa

---

<sup>29</sup> Sujanto, *Refleksi Budaya Jawa*, (Semarang : Dahara Prize, 1992). 10

<sup>30</sup> Permendiknas, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Pendidikan Dasar Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*, (Jakarta: Permendiknas, 2006)



Darusuprata menjelaskan bahwa Aksara carakan (abjad Jawa) yang dipergunakan pada ejaan bahasa Jawa pada dasarnya terdiri dari dua puluh Aksara pokok yang memiliki sifat silabik atau bersifat kesukukataan. Pada materi Aksara Jawa, peneliti membatasi hingga penggunaan *sandhangan swara*, *panyigeg wanda* dan *wyanjana* karena materi yang terdapat pada kurikulum kelas IV hanya mencakup penulisan Aksara Jawa dengan *sandhangan swara*, *panyigeg wanda* dan *wyanjana*. Aksara legena (Jawa: "wuda") yaitu huruf yang belum memiliki tambahan *sandhangan*. Dalam abjad Jawa (carakan) terdiri atas 20 buah huruf, yaitu: <sup>31</sup>

ꦲ	ꦤ	ꦕ	ꦫ	ꦏ
Ha	Na	Ca	Ra	ka
ꦢ	ꦠ	ꦱ	ꦮ	ꦭ
Da	Ta	Sa	Wa	La
ꦥ	ꦢꦲ	ꦗ	ꦪ	ꦚ
Pa	Dha	Ja	Ya	Nya
ꦩ	ꦒ	ꦧ	ꦠꦺ	ꦒ
Ma	Ga	Ba	Tha	Nga

#### b. Sandhangan Aksara Jawa

##### 1) Sandangan Pembentuk vokal (*Sandhangan swara*)

<sup>31</sup> Danusuprpta, *Pedoman Aksara Jawa*, (Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara, 2002), 5

Sandhangan swara adalah perlengkapan huruf yang fungsinya merubah fonem dasar “a” dalam Aksara Jawa legena menjadi suara lainnya. Terdapat beberapa macam dari sandhangan swara antara lain:<sup>32</sup>

a) Sandhangan Wulu (....)

Sandhangan wulu memiliki bentuk bulatan kecil, yang diletakkan di atas huruf agak ke belakang. Adapun fungsinya untuk mengubah huruf nglegena yang berbunyi “a” menjadi vocal “i”.

Contoh:

Mili                      ꦩꦶꦭꦶ

Pipi                      ꦥꦶꦥꦶ

b) Sandhangan Suku (....)

---

<sup>32</sup> Samsul Hadi dkk, *Tantri Basa*, (Surabaya: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur, 2016), 102

Sandhangan suku memiliki kegunaan untuk mengubah huruf nglegena yang berbunyi “a” ke dalam huruf vokal yang memiliki bunyi “u”.

Contoh:

Putu                      ꦥꦸ

Yuyu                     ꦪꦪ

#### c) Sandhangan Pepet (...)

Sandhangan pepet memiliki bentuk bulat yang terdapat di atas huruf. Ukurannya jauh lebih besar dari pada wulu. Sandhangan ini memiliki kegunaan untuk merubah huruf nglegena yang berbunyi “a” menjadi “e”.

Contoh :

Gela                      ꦒꦺ

Telu                      ꦠꦺ

#### d) Sandhangan Taling (ꦠꦶ...)

Sandhangan taling berbunyi “a” menjadi “e”

Contoh :

Le`le`                      ꦭꦺꦺꦭꦺꦺ

e) Sandhangan Taling Tarung ( ꦭꦺꦺꦭꦺꦺꦠꦺꦴꦁ )

Taling di depan huruf, tarung di belakang huruf.

Keduanya menjadikan huruf nglegena menjadi berbunyi “o”.

Contoh:

Toko                      ꦠꦺꦴꦏꦺꦴ

2) Sandhangan *panyigeg wanda*

Sandhangan dalam Aksara Jawa bermakna tambahan untuk melengkapi. Sedangkan sandhangan panyigeg wanda merupakan pengganti konsonan atau menggantikan huruf mati yang terdiri dari layar (pengganti r), cecak (pengganti ng), wignyan (pengganti h), dan pangkon (pengubah menjadi huruf mati).<sup>33</sup>

a) Layar ( ꦭꦺꦺꦭꦺꦺꦠꦺꦴꦁ )

Layar adalah pengganti sigegan ra atau konsonan r sebagai penutup suku kata.

---

<sup>33</sup> *Ibid.*, 104

Contoh :

Bubar                      ႁႏ ႁႏ'

b) Cecak (....<sup>ˊ</sup>)

Cecak adalah pengganti sigegan nga atau konsonan ng sebagai penutup suku kata.

Contoh:

Polong                      ႁႏႏႏႏႏႏ

c) Wignyan (.....<sup>၃</sup>)

Wignyan adalah pengganti sigegan ha atau konsonan h sebagai penutup suku kata

Contoh:

Gajah                      ႁႏႏႏ

d) Pangkon (....<sup>၂</sup>)



Pangkon adalah pengubah huruf nglegena menjadi huruf mati penutup kata.

Contoh :

Bates                      

Cagak                      

### 3) Sandhangan Wyanjana

Sandhangan wyanjana memiliki tiga macam yaitu   
cakra adalah tanda yang pakai pada suku kata ra yang melekat pada  
konsonan;  keret merupakan tanda yang dipakai pada  
suku kata yang berunsur re` yang menempel pada konsonan; dan  
(...|| ) pe`ngkal tanda yang dipakai pada suku kata yang memiliki  
unsur ya yang menempel, yang dapat dicontoh kan sebagai  
berikut:<sup>34</sup>

#### a) Cakra

Putra                      

#### b) Keret

---

<sup>34</sup> *Ibid.*, 105

Kre`tu                      ᮊᮧᮒ ᮊᮧᮒ

c) Pengkal

Byar Byur                      ᮊᮧᮒᮧᮒ ᮊᮧᮒᮧᮒ

## 6. Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu “hasil” dan “belajar”.

Dalam KBBI hasil mempunyai beberapa arti yaitu: 1) sesuatu yang diadakan setelah menempuh usaha, 2) pendapatan, peroleh, buah. Sedangkan kata “belajar” adalah adanya perubahan tingkah laku atau tanggapan yang diakibatkan dari suatu pengalaman.<sup>35</sup>

Hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi serta keterampilan. Hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kemampuan tertentu yang dapat berupa dalam bentuk kemampuan kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dapat dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar.<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup> Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, Ed. 3, cet. 4, 2007), 408

<sup>36</sup> Hamzah B,Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang kreatif dan efektif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), 139

Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.<sup>37</sup>

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Terdapat beberapa faktor yang dapat memberikan pengaruh pada proses dan hasil belajar peserta didik yang secara garis besar terbagi menjadi dua bagian, yaitu faktor internal dan eksternal yang dapat dijelaskan sebagai berikut:<sup>38</sup>

1) Faktor internal peserta didik

a) Faktor fisiologi dari peserta didik, seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran.

b) Faktor psikologis peserta didik yang mencakup minat, bakat, motivasi serta kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir, dan kemampuan dasar pengetahuan yang dikuasai.

2) Faktor-faktor eksternal peserta didik

a) Faktor lingkungan peserta didik

Faktor ini mencakup dari dua hal yaitu faktor lingkungan alam seperti contohnya keadaan suhu, kelembaban dari udara,

---

<sup>37</sup> Dimiyanti dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, cet. 3, 2006), 3

<sup>38</sup> M. Alisuf Sabri, *Psikologis Pendidikan*, (Jakarta : Pedoman Ilmu Jaya, cet. 5, 2010),



waktu, posisi madrasah, dan sebagainya. Faktor kedua adalah lingkungan sosial seperti manusia serta budayanya.

b) Faktor instrumental

Faktor instrumental mencakup gedung juga fisik lainnya seperti kelas, alat pembelajaran, media pembelajaran, guru, juga kurikulum serta materi pembelajaran.

## **B. Kerangka Berpikir**

Berdasarkan kajian-kajian dari teori yang telah dipaparkan di atas. Peneliti merasa penting untuk mengembangkan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) yang dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa kelas IV MI Miftahul Ulum Plosorejo Kademangan Blitar. Pengembangan multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) akan melalui beberapa tahap dimulai dari tahap menganalisis teori yang mendukung kemudian menganalisis kebutuhan baik dari peserta didik ataupun guru.

Hasil analisis tersebut maka diketahui bahwa multimedia interaktif yang dibutuhkan dan mulai direncanakan pembuatan kerangkanya. Pembuatan produk anak dimulai dengan membuat desain media, petunjuk penggunaan, menganalisis materi dalam multimedia interaktif yang relevan dan membuat soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan hendak dicapai.

Produk yang dihasilkan diharapkan merupakan produk yang efektif juga efisien. Menurut Effendy efektif merupakan terjadinya suatu efek dari proses mencapai tujuan yang telah direncanakan sesuai dengan biaya yang telah dianggarkan, juga waktu yang telah ditetapkan.<sup>39</sup> Sedangkan efisien adalah pengerjaan suatu hal dengan benar.<sup>40</sup> Efektif dan efisien yang dimaksudkan dalam penelitian ini merupakan pengembangan multimedia interaktif yang diharapkan adalah multimedia interaktif yang benar yang maksudkan adalah sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik. Sedangkan tepat yang dimaksudkan pada penelitian ini adalah tepat yang sesuai dengan kemampuan dari peserta didik yang hendak dikembangkan.

Setelah produk dibuat akan diperlukan validasi dari para ahli baik dari sisi multimedia interaktif juga materi yang terdapat pada multimedia interaktif supaya multimedia interaktif yang dibuat memiliki kelayakan untuk dipergunakan didalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, terdapat langkah menguji cobakan produk kepada peserta didik untuk memperoleh respon serta penilaian dari peserta didik selaku pengguna.

Respon yang diberikan berupa saran juga kritikan yang sangatlah diperlukan untuk perbaikan produk yang dikembangkan. Setelah semua tahap dilaksanakan maka multimedia interaktif DASAWA (Dakon Aksara Jawa) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Miftahul Ulum

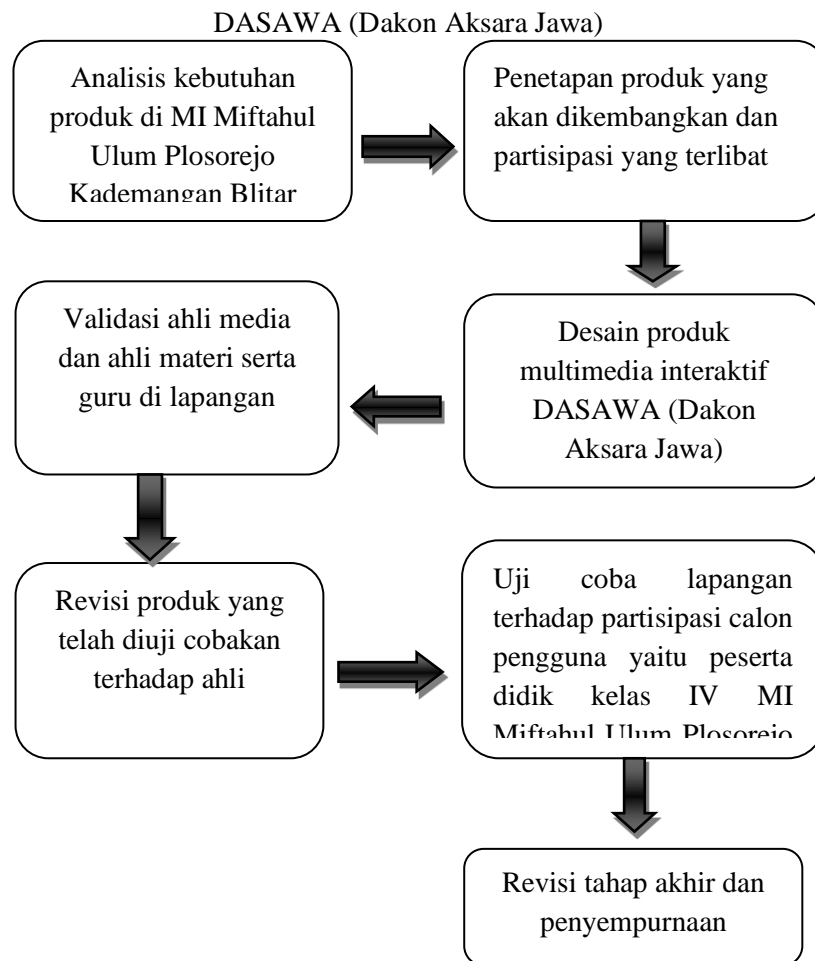
---

<sup>39</sup> Effendy, *Kamus Komunikasi*, (Bandung: Mandar Maju, 2012), 35

<sup>40</sup> Amirullah, *Pengantar Manajemen*, Cetakan Kedua, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011), 2

Plosorejo Kademangan Blitar. Adapun kerangka berfikir digambarkan dengan bagan dibawah ini:

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir Pengembangan Multimedia Interaktif



### C. Penelitian Terdahulu

1. Murtiningsih, “*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Pemanfaatan Manipulatif Alat Peraga Dakon Bilangan Bulat Kelas V B Sekolah Dasar Negeri Pandanlor, 2016*”

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika tentang operasi hitung bilangan bulat pada peserta

didik kelas V b SD Negeri Pandanlor dengan penerapan media manipulatif alat peraga dakon.

Metode penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) ,metode analiss data tes, wawancara, dan dokumen.Rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum memanfaatkan alat peraga dakon yaitu 23,81 % peserta tuntas dan rata-rata nilai 49,05 mengalami peningkatan pada siklus I, siklus II, dan siklus III. Pada siklus I persentase ketuntasan 52% dengan rata-rata kelas 62 ,86. Siklus II persentasi ketuntasan 71% dengan rata-rata kelas 71,43% pada siklus III ketuntasan klasikal 90% dengan rata-rata kelas 90.<sup>41</sup>

2. “Abdullah Haris Hanif Ashar, *Pengembangan Media Permainan Dakon Materi Pengurangan Dengan Teknik Mengambil Mata Pelajaran Matematika Peserta didik Kelas 2 SDN Lidah Wetan IV/566 Surabaya Tahun 2016*”

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media permainan dakon untuk dijadikan sebagai media pembelajaran dan mengetahui pengaruh media permainan dakon dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 2 SDN Lidah Wetan IV/566 Surabaya pada

---

<sup>41</sup> Murtiningsih, “*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Pemanfaatan Manipulatif Alat Peraga Dakon Bilangan Bulat Kelas V B Sekolah Dasar Negeri Pandanlor Tahun Pelajaran 2016/2017*”, (Yogyakarta: TesisTidak Diterbitkan)

mata pelajaran matematika materi pengurangan dengan teknik mengambil.

Jenis Penelitian digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang dipilih pada penelitian ini adalah model pengembangan Dick & Carey yang didalamnya terdapat langkah-langkah seperti mengidentifikasi tujuan pembelajaran, melakukan analisis instruksional, melakukan analisis tingkah laku awal/ karakteristik peserta didik yang dilakukan dengan wawancara terhadap Guru kelas.

Metode pengumpulan data menggunakan beberapa instrumen yaitu, wawancara, tes, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan wawancara, PSA (Penilaian Setiap Aspek) dan uji t. Hasil wawancara ahli materi diperoleh presentase sebesar 100% (sangat baik sekali) dan ahli pembelajaran sebesar 95% (sangat baik sekali).

Dalam uji coba di dalam kelas terbukti bahwa hasil tes dari kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Dengan  $t = 8,95$  dan  $db = 30$ , jika dilihat dalam tabel distribusi t test dengan nilai t kritik pada  $\alpha = 0,05 = 1,697$ . Maka jika dibandingkan adalah  $1,697 < 8,95$  dapat disimpulkan bahwa uji coba yang dilakukan dapat meningkatkan hasil

belajar peserta didik dalam materi pengurangan dengan teknik mengambil.<sup>42</sup>

3. “Rini Januarti, Budiman, Rosnita, *Pengaruh Penerapan Metode Permainan Dakon Bilangan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD*, 2015”

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan metode permainan dakon bilangan terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas IV Sekolah Dasar Negeri 35 Pontianak Selatan. Metode penelitian yang dipergunakan adalah eksperimen semu dengan rancangan non-equivalent control group.

Uji lapangan dilakukan pada kelas IV Sekolah Dasar yang berjumlah 62 peserta didik. Teknik pengumpulan data adalah tes dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil analisis posttest nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 56,92, dan kelas kontrol sebesar 42,92. Hasil perhitungan effect size diperoleh sebesar 0,76 yang termasuk ke dalam kriteria size tinggi. Artinya penerapan metode permainan dakon bilangan memberikan pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar peserta didik

---

<sup>42</sup> Abdullah Haris Hanif Ashar “*Pengembangan Media Permainan Dakon Materi Pengurangan Dengan Teknik Mengambil Mata Pelajaran Matematika Peserta didik Kelas 2 SDN Lidah Wetan IV/566 Surabaya Tahun 2016*” dalam Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan, Surabaya : 2016

pada pembelajaran matematika kelas IV Sekolah Dasar Negeri 35 Pontianakn Selatan.<sup>43</sup>

4. “Ema Nuryanti, *Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Aksara Jawa Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Peserta didik Kelas IV SD Negeri Banyuputih 01 Kabupaten Batang Tahun 2020*”

Tujuan dari penelitian ini adalah Mengembangkan multimedia interaktif materi Aksara Jawa berbasis *Adobe Flash* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas IV SD Negeri Banyuputih 01 Kabupaten Batang, menguji kelayakan multimedia interaktif materi Aksara Jawa berbasis *Adobe Flash* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas IV SD Negeri Banyuputih 01 Kabupaten Batang, menguji keefektifan multimedia interaktif materi Aksara Jawa berbasis *Adobe Flash* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Jawa kelas IV SD Negeri Banyuputih 01 Kabupaten Batang.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* mengacu pada teori Borg dan Gall dengan langkah-langkah yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi

---

<sup>43</sup> Rini Juniarti, *Pengaruh Penerapan Metode Permainan Dakon Bilangan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD*, 2015, Pontianak: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa, 2015

desai, uji coba produk, revisi produk dan uji coba pemakaian. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pre-test post-test*.

Teknik pengumpulan data yaitu tes dan non tes. Instrumen non tes yang digunakan yaitu lembar wawancara, lembar observasi, lembar angket, dan dokumentasi, sedangkan instrumen tes yang digunakan yaitu soal uji coba, soal tes awal, dan soal tes akhir. Teknik analisis data meliputi, meliputi analisis data awal dengan uji normalitas dan uji homogenitas, serta analisis data akhir dengan uji t satu pihak, dan uji *n-gain*. Variabel penelitian ini adalah multimedia interaktif dan pembelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa kelas IV.

Hasil penilaian kelayakan menunjukkan multimedia dapat digunakan dalam pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi dari segi isi materi sebesar 84%, Bahasa sebesar 86%, dan media 88,75% dengan kategori sangat layak, dari hasil uji-t didapatkan  $t_{hitung} \leq - t_{tabel}$  yaitu  $-5,31 \leq -2,04$  diketahui terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia, hasil perhitungan uji z didapatkan  $Z_{hitung} > Z_{tabel}$  yaitu  $1,9868 > 1,64$ , dan pada uji *n-gain* didapatkan hasil perhitungan sebesar 0,701 dengan kriteria tinggi.<sup>44</sup>

5. Desi Mulyani, Nika, Aulia, “*Pengembangan Media Permainan Dakon untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak, Tahun 2020*”

---

<sup>44</sup> Ema Nuryanti, *Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Aksara Jawa Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Peserta didik Kelas IV SD Negeri Banyuputih 01 Kabupaten Batang*, dalam Joyful Learning Journal, Semarang: 2020



Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan yang dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun, jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Populasi dalam penelitian ini adalah anak RA usia 4-5 tahun se-Kabupaten Kuningan, sampel dalam penelitian ini adalah RA Al hidayah Cikadu, RA Bani Utsman Darma dan RA Dewi Sartika IV. Hasil Uji t ini dilakukan dengan bantuan program SPSS 21.

Karena berdasarkan uji normalitas data berdistribusi normal dan uji homogenitas data bersifat homogen maka uji-t dilakukan dengan menggunakan statistik parametrik *independent simple t-test*. Langkah pertama melakukan uji-t terhadap nilai pretest dan posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasilnya sebagai adalaha, hasil uji t pretest, diperoleh nilai sig (2.tailed) sebesar 157. Nilai sig. (2.tailed) sebesar,  $157 > 0,05$  maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam uji t dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, yang artinya tidak terdapat perbedaan secara signifikan antara hasil pretest kelas kontrol dengan hasil pretest kelas eksperimen. Langkah selanjutnya yaitu uji-t terhadap nilai posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil uji-t posttest diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar  $000 < 0,05$ . Nilai sig.(2 tailed) sebesar  $000 < 0,05$  maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam uji t dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang

artinya terdapat perbedaan secara signifikan antara hasil posttest kelas kontrol dengan posttest kelas eksperimen.<sup>45</sup>

6. Mega Wardana, Nur Yuniasih, Prihatin Sulistyowati, “*Pengembangan Media Pembelajaran Dakabo Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar*, Tahun 2019”

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan dan mendeskripsikan (1) desain pengembangan media pembelajaran DAKABO (2) kelayakan media pembelajaran DAKABO (3) kepraktisan media pembelajaran DAKABO. Metode penelitian yang digunakan peneliti merupakan penelitian pengembangan dan menggunakan model ADDIE. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan terdiri dari analisis kelayakan dan analisis kepraktisan. Jenis data = menggunakan data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media DAKABO layak, dan praktis untuk digunakan. Penilaian ahli media memperoleh skor 88,54% dengan kategori layak, ahli materi memperoleh skor 85,41% dengan kategori layak, oleh praktisi (guru kelas V) dan memperoleh skor 97,22% dengan kategori sangat baik, serta memperoleh penilaian respon siswa pada ujicoba lapangan sebesar 99,33% dengan kategori sangat baik.

---

<sup>45</sup> Desi Mulyani, Nika, Aulia, *Pengembangan Media Permainan Dakon untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Tahun 2020*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta, 2020

Berdasarkan paparan hasil penilaian diatas media pembelajaran DAKABO dikategorikan “Sangat Layak” dan “Sangat Baik” digunakan di lapangan.<sup>46</sup>

7. Prima Nataliya, “*Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Siswa Sekolah Dasar, 2015*”

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran permainan tradisional *congklak* untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa SD. Jumlah subjek dalam penelitian sebanyak 13 siswa dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan rata-rata kemampuan berhitung siswa SD sebelum dan setelah diberikan media pembelajaran berupa permainan tradisional *congklak* ( $t = -5,776$  ;  $p = 0,000 < 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan tradisional *congklak* efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa SD.<sup>47</sup>

8. Sri Nuryanto, “*Aplication of Traditional Games Dakon (ATGD) sebagai Langkah untuk Membentuk Nilai karakter pada Anak Usia Dini di TK Kreatif Primagama Terban, 2014*”

---

<sup>46</sup> Wanda Ramansyah, “*Pengembangan Education Game (edugame) Berbasis Android pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris untuk Peserta Didik Sekolah Dasar*”, dalam Jurnal Ilmiah Edutic, Madura, 2015

<sup>47</sup> Prima Natalia, “*Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Siswa Sekolah Dasar, 2015*”, dalam :Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan, Malang, 2015

Penelitian ini bertujuan untuk membentuk nilai karakter yang unggul pada anak usia dini di TK Kreatif Primagama Terban Yogyakarta. Metode penelitian yang digunakan dalam permainan tradisional ini yaitu dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas sesuai dengan desain yang dikembangkan oleh *Kemmis dan Taggart*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa disaat siklus pertama siswa masih sulit untuk dikondisikan serta diarahkan, terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam bermain dakon, tim peneliti segera memberikan bimbingan dan pengarahan kepada siswa tersebut. Selain itu, terdapat beberapa siswa yang terlihat antusias dengan mengikuti jalannya permainan dakon.

Pada siklus pertama para siswa asyik dengan dakonnya tersebut, hingga ada siswa yang tidak mau bergantian dengan lawan mainnya, ada yang menangis dan saling berebut isi dakon (congklak). Selanjutnya di siklus kedua dan ke tiga mengalami perubahan yang signifikan, siswa yang bersangkutan sudah bisa memahami nilai-nilai karakter misalnya nilai kesabaran, menghormati antar sesama, dan rasa peduli dengan karakter mereka yang masih anak-anak.<sup>48</sup>

9. Ika Ratna Indra Astutik, “*Game Dakon untuk Pembelajaran Aritmatika Berbasis Kognitif menggunakan Metode Bayesian Network, 2015*”

---

<sup>48</sup> Sri Nuryanti, “*Aplication of Traditional Games Dakon (ATGD) sebagai Langkah untuk Membentuk Nilai karakter pada Anak Usia Dini di TK Kreatif Primagama Terban, 2014*”, dalam Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Magelang, 2014

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat keahaman peserta didik terhadap pembelajaran operasi hitung dasar, sebagai alat bantu pembelajaran matematika di sekolah dasar bagi guru dan peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode Bayesian Network untuk memprediksikemampuan peserta didik (pemain) terhadap operasi hitung Matematika melalui game dakon. Penelitian ini diterapkan pada siswa SD kelas III, tahap pertama mencari data latih kemudian dicari parameter Bayesian Network dan dimasukkan pada struktur *Bayesian Network* dalam Game Dakon. Tahap kedua melakukan data uji. Hasil yang didapat dari pengujian diperoleh prediksi kemampuan dengan tingkat keakuratan 60 %.<sup>49</sup>

10. Tarmizi, M. Nasrun, Sri Utami, *Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik melalui Permainan Tradisional Dakon pada Pembelajaran Matematika di SD, 2014*"

Tujuan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah untuk memperoleh informasi yang akurat mengenai permainan tradisional dakon secara tepat sehingga mampu meningkatkan minat belajar matematika pada peserta didik kelas III SD Negeri 3 Anjongan. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif, jenis penelitiannya penelitian tindakan. Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik yang berjumlah 32 orang dan satu orang guru.

---

<sup>49</sup> Ika Ratna Indra Astutik, "*Game Dakon untuk Pembelajaran Aritmatika Berbasis Kognitif menggunakan Metode Bayesian Network, 2015*", Surabaya: Tesis Tidak diterbitkan

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi langsung.

Penelitian ini dilaksanakan melalui II siklus. Prosedur penelitian menggunakan tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian yang diperoleh adalah pada siklus I perencanaan pembelajaran 3,53, pelaksanaan pembelajaran 2,43, perasaan senang belajar 60,4%, perhatian belajar 54,2%, dan ketertarikan belajar 58,9%, sedangkan siklus II perencanaan pembelajaran 3,82, perencanaan pembelajaran 3,57, perasaan senang belajar 84,4%, perhatian belajar 72,4%, dan ketertarikan belajar 74,0%.<sup>50</sup>

---

<sup>50</sup> Tarmizi, M. Nasrun, Sri Utami, *Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik melalui Permainan Tradisional Dakon pada Pembelajaran Matematika di SD, 2014*”, dalam Artikel Penelitian Universitas Tanjungpura, Pontianak, 2014

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Murtiningsih, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Pemanfaatan Manipulatif Alat Peraga Dakon Bilangan Bulat Kelas V B Sekolah Dasar Negeri Pandanlor 2016”, Tesis	a. Menggunakan media pembelajaran dakon sebagai alat bantu penyampaian materi b. Sasaran penelitian adalah peserta didik tingkat Sekolah Dasar c. Metode pengumpulan data adalah tes, dan dokumentasi	a. Mata pelajaran yang dijadikan fokus penelitian dan pengembangan adalah matematika b. Sasaran subyek penelitian adalah peserta didik kelas V Sekolah Dasar c. Metode penelitian yang digunakan adalah PTK d. Lokasi penelitian adalah Sekolah Dasar Negeri Pandanlor 2016
2.	Abdullah Haris Hanif Ashar, <i>Pengembangan Media Permainan Dakon Materi Pengurangan Dengan Teknik Mengambil Mata Pelajaran Matematika Peserta didik Kelas 2 SDN Lidah Wetan IV/566 Surabaya</i> “Tahun 2016, Jurnal	a. Menggunakan media pembelajaran dakon sebagai alat bantu penyampaian materi b. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D c. Metode pengumpulan data menggunakan beberapa instrumen yaitu, wawancara, tes, angket, dan dokumentasi	a. Mata pelajaran yang dijadikan fokus penelitian dan pengembangan adalah matematika b. Lokasi penelitian adalah SDN Lidah Wetan IV/566 Surabaya c. Sasaran subyek penelitian adalah peserta didik kelas 2 tingkat SD
3.	Rini Januarti, Budiman, Rosnita, <i>Pengaruh Penerapan Metode Permainan Dakon Bilangan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD</i> ”, 2015, Jurnal	a. Menggunakan media pembelajaran dakon sebagai alat bantu an penyampaian materi b. Teknik pengumpulan data adalah tes tulis dan essay, dokumentasi c. Sasaran subyek penelitian adalah peserta didik	a. Mata pelajaran yang dijadikan fokus penelitian dan pengembangan adalah matematika b. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu c. Lokasi penelitian adalah SDN 35 Pontianak

		kelas IV SD	Selatan
4.	Ema Nuryanti, <i>Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Aksara Jawa Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Peserta didik Kelas IV SD Negeri Banyuputih 01 Kabupaten Batang</i> Tahun 2020, Jurnal	a. Menggunakan media pembelajaran dakon sebagai alat bantu penyampaian materi b. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D c. Teknik pengumpulan data lembar wawancara, lembar observasi, lembar angket, dan dokumentasi d. Menggunakan multimedia interaktif	a. Lokasi penelitian dan pengembangan yang menjadi sasaran adalah peserta didik Kelas IV SD Negeri Banyuputih 01 Kabupaten Batang b. Pengembangan media berbasis Abode Flash c. Materi yang digunakan adalah Aksara Jawa
5.	Desi Mulyani, Nika, Aulia, <i>Pengembangan Media Permainan Dakon untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak</i> , Tahun 2020, Jurnal	a. Menggunakan media pembelajaran dakon sebagai pengembangan media sebagai alat bantu penyampaian materi b. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D c. Teknik pengumpulan data pretest posttest	a. Usia yang menjadi sasaran adalah anak usia 4-5 tahun b. Lokasi penelitian dan pengembangan yang menjadi sasaran adalah di RA Al hidayah Cikadu, RA Bani Utsman Darma, dan RA Dewi Sartika IV c. Materi yang digunakan adalah berhitung
6.	Mega Wardana, Nur Yuniasih, Prihatin Sulistyowati, <i>Pengembangan Media Pembelajaran Dakabo Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar</i> , Tahun 2019, Jurnal	a. Menggunakan media pembelajaran dakon sebagai pengembangan media sebagai alat bantu penyampaian materi b. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D c. Teknik pengumpulan data lembar wawancara, lembar observasi, lembar angket, dan	a. Sasaran penelitian ini adalah peserta didik tingkat Sekolah Dasar (SD) b. Materi yang digunakan adalah Tematik c. Menggunakan papan dakon dan kartu soal



		dokumentasi	
7.	Prima Nataliya, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Siswa Sekolah Dasar, 2015”, Jurnal	a. Menggunakan media congklak atau dakon b. Metode analisis data tes menggunakan t-test c. Sasaran penelitian adalah peserta didik tingkat Sekolah Dasar	a. Materi yang digunakan adalah kemampuan berhitung b. Lokasi penelitian dan pengembangan yang menjadi sasaran adalah peserta didik Kelas III SD Muhammadiyah 08 Dau Malang c. Metode penelitian kuantitatif pra-eksperimental
8.	Sri Nuryanto, “Aplication of Traditional Games Dakon (ATGD) sebagai Langkah untuk Membentuk Nilai karakter pada Anak Usia Dini di TK Kreatif Primagama Terban, 2014”, Jurnal	a. Menggunakan media pembelajaran dakon sebagai alat bantu penyampaian materi b. Menggunakan permainan dakon atau congklak c. Menggunakan aplikasi	a. Lokasi penelitian dan pengembangan yang menjadi sasaran adalah peserta didik usia dini di TK Kreatif Primagama Terban b. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas c. Bertujuan untuk membentuk nilai karakter pada anak
9.	Ika Ratna Indra Astutik, “Game Dakon untuk Pembelajaran Aritmatika Berbasis Kognitif menggunakan Metode Bayesian Network, 2015”, Tesis	a. Menggunakan media pembelajaran dakon sebagai alat bantu penyampaian materi b. Sasaran penelitian adalah peserta didik tingkat Sekolah Dasar c. Menggunakan aplikasi	a. Materi yang digunakan adalah pengenalan operasi hitung aritmatika b. Peserta didik yang menjadi sasaran adalah kelas III SD c. Metode yang digunakan adalah Bayesian Network
10.	Tarmizi, M. Nasrun, Sri Utami, Peningkatan Minat Belajar	a. Menggunakan media pembelajaran dakon sebagai alat bantu penyampaian materi	a. Materi yang digunakan adalah pada mata pelajaran matematika

	<i>Peserta Didik melalui Permainan Tradisional Dakon pada Pembelajaran Matematika di SD, 2014</i> ”, Jurnal	b. Sasaran penelitian adalah peserta didik tingkat Sekolah Dasar	b. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas c. Lokasi penelitian adalah di SD Negeri 3 Anjongan
--	---	--	--

Dari penelitian yang telah dilakukan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa perbedaannya dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah pada obyek materi pelajaran yang digunakan, variasi penggunaan pada dakon sebagai media pembelajaran. Sedangkan kesamaan dari penelitian yang telah dilakukan oleh Ika Ratna Indra Astutik, Sri Nuryanto, dan Ema Nuryanti adalah mengacu penggunaan dakon dalam multimedia interaktif berbasis android dalam meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan metode penelitian R&D. Serta teknik pengumpulan data yang digunakan adalah yaitu wawancara, observasi, tes dan angket, dengan sasaran penelitiannya adalah peserta didik tingkat Sekolah Dasar.

